THE WHITE LABEL



BAPHOMETS FLUCH II *PC CD-ROM*

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN BEVOR SIE MIT BAPHOMETS FLUCH II™ BEGINNEN !

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie sich bestimmten Lichtfrequenzen und flackernden Lichtquellen aussetzen. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Individuen einen epileptischen Anfall hervorrufen. Bestimmte Umstände können bisher unerkannte epileptische Symptome bei Personen, die bisher keine epileptische Vorgeschichte hatten, hervorrufen. Befragen Sie ihren Arzt vor dem Spielen, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder unter Epilepsie leiden. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie vor erneutem Spielbeginn einen Arzt auf, wenn Sie eines der folgenden Symptome während dem Spielen bei sich feststellen: Benommenheit, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen oder Krämpfe.



Inhalt





Einleitung

Im ersten Abenteuer um Baphomets Fluch haben Sie unseren einfallsreichen, wenn auch widerwilligen Helden George Stobbart kennengelernt - einen jungen Amerikaner, der in eine explosive Verschwörung verwickelt wird, bei der es unter anderem um das Erbe des Tempelritterordens geht. Auf seinen Erfolg in dieser Geschichte folgte der traurige Teil: George mußte Nico, seine neugefundene Liebe, verlassen und sich um seinen sterbenden Vater in Amerika kümmern. Doch jetzt ist er wieder nach Paris zurückgekommen, um sich wieder mit Nico zu treffen. Doch es dauert nicht lange, bis George merkt, daß ihn seine halsstarrige französische Freundin schon wieder in tödliche Gefahr gebracht hat.

Die Bildjournalistin Nico hat ihr Bestes getan, um einen Drogenschmugglerring auffliegen zu lassen, wird aber unversehens in eine viel finsterere Verschwörung verstrickt, als sie in den Besitz eines mysteriösen Obsidiansteines kommt. Als das Paar das Haus des berühmten Archäologen und Maya-Sachverständigen Professor Oubier besucht, um mehr über diesen Stein herauszufinden, werden die beiden angegriffen. Nico wird gekidnappt, George dem Biß einer tödliche Tarantel überlassen. Diese lebensgefährliche Situation ist nur die erste von vielen für unseren Helden, in einem Rennen gegen die Uhr. Er muß verhindern, daß ein genialer Verbrecher eine jahrtausende alte Prophezeiung wahr werden läßt, die nichts Geringeres bedeutet als die völlige Vernichtung der Menschheit.

Bevor es losgeht...

SYSTEMANFORDERUNGEN

Bevor Sie versuchen, das Spiel zu starten, vergewissern Sie sich bitte, daß Ihr System die folgenden Mindestvoraussetzungen erfüllt:

Computer:
Baphomets Fluch 2 erfordert einen 100% IBM PC-kompatiblen Rechner, mit mindestens einem 486 DX2 66Mhz Prozessor. Wir empfehlen einen Pentium-Prozessor.

Betriebssystem:
Sie können Baphomets Fluch 2 ausschließlich unter Windows 95/NT spielen.

Speicher:
Sie benötigen mindestens 16 MB RAM.

Laufwerke:
Vergewissern Sie sich, daß auf Ihrer Festplatte mindestens 66 MB frei sind und daß Sie ein Doublespeed-CD-Laufwerk benutzen. Wir empfehlen 280 MB freien Festplattenplatz und ein Quadspeed-Laufwerk für mehr Spielspaß.

Grafikkarte:
Sie benötigen eine Windows 95 DirectDraw™ kompatible Grafikkarte mit mindestens 1 MB Speicher.

Soundkarte:
Baphomets Fluch 2 benötigt eine Windows 95 DirectSound™ kompatible Soundkarte.

Steuerung:
Sie benötigen eine Standard-PC-Tastatur und eine hundertprozentig Microsoft-kompatible Maus.

INSTALLATION UND START VON BAPHOMETS FLUCH 2

Legen Sie die CD von Baphomets Fluch 2 in Ihr CD-Laufwerk, und warten Sie ein paar Sekunden, bis das Hauptmenü erscheint. Beim ersten Mal sehen Sie die Option Baphomets Fluch 2 installieren. Wählen Sie sie mit der Maus aus und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie können sich entscheiden, ob Sie DirectX Version 5.0 installieren wollen (wird für Baphomets Fluch 2 benötigt), wo auf Ihrer Festplatte das Spiel eingerichtet werden soll, wo die Verknüpfung abgelegt wird und wieviel Platz Sie für die Installation opfern wollen. Wenn Sie DirectX Version 5.0 oder neuer schon auf Ihrem Computer installiert haben, empfehlen wir, es nicht erneut einzurichten.

Wenn die Installationsoption nicht automatisch angezeigt wird, können Sie das Setup-Programm auch über den Windows Explorer starten (siehe unter "Lösungen für Problemfälle").

Sobald das Spiel auf Ihrer Festplatte installiert ist, ändert sich die erste Option im Hauptmenü in

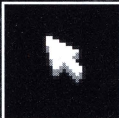
BAPHOMETS FLUCH 2 SPIELEN	- Klicken Sie hierauf, wenn Sie eine Runde spielen wollen.
DAS TEAM	- Hier können Sie herausfinden, wer für dieses Spiel verantwortlich ist.
BAPHOMETS FLUCH 2 DEMO	- Eine kurze Vorstellung des ersten Abenteuers rund um Baphomets Fluch.
ZUR BAPHOMETS FLUCH 2 WEBSITE	- Verbindet Sie - falls Sie einen Internet-Anschluß haben - direkt mit der Heimstatt des Spiels im World Wide Web.
BAPHOMETS FLUCH 2 DEINSTALLIEREN	- Entfernt das Spiel von Ihrer Festplatte. Sie müssen Ihre Entscheidung noch einmal bestätigen, bevor die Dateien gelöscht werden. Sie können auch nur die gespeicherten Spielstände behalten.
ENDE	- Beendet das Menü und das Spiel, bringt Sie zu Windows 95 zurück.

Sobald es einmal fertig installiert ist, können Sie das Spiel aus dem Ordner heraus starten, in dem Sie während des Setups die Verknüpfung abgelegt haben. Bewegen Sie dazu den Cursor über das Windows Start-Menü, Wählen Sie Programme - Revolution - Baphomets Fluch 2 (oder den entsprechenden Pfad, den Sie sich ausgesucht haben).

Das Spiel beginnt

Während des ganzen Abenteuers kann der Spieler die Handlungen von George mit Hilfe eines einfachen, aber sehr vielseitigen Cursorkontrollsystems steuern. Indem Sie den Mauszeiger über das Spielfenster bewegen, erteilen Sie George die Anweisungen, sich zu bewegen, Unterhaltungen zu führen, seine Umgebung zu erkunden oder mit Gegenständen zu hantieren. Während der Cursor über den Bildschirm geführt wird, ändert er automatisch sein Aussehen, um anzuzeigen, welche Handlung an einer bestimmten Stelle des Bildes ausgeführt werden kann. Die beiden Maustasten starten dabei die jeweiligen Handlungen, wie unten beschrieben:

GEORGE BEWEGEN



Der Mauszeiger verwandelt sich in einen PFEIL, solange er sich nicht über einem wichtigen Gegenstand befindet.
Linke oder rechte Maustaste: Wenn der Weg frei ist, bewegt sich George zu der Stelle, auf die der Pfeil zeigt. Wenn der Cursor unter die Spielfläche bewegt wird, zeigt der Bildschirm die Gegenstände an, die bislang eingesammelt worden sind. Wird er an den oberen Bildschirmrand bewegt, erscheinen die Spieloptionen.



Der Cursor verwandelt sich in eine LOCKENDE HAND, um anzuzeigen, daß der Raum größer ist als der Bildschirmausschnitt.
Linke oder rechte Maustaste: George wandert über den Bildschirm in den nächsten Abschnitt des Raumes, der bislang nicht zu sehen war.



Wenn sich der Cursor in eine ZEIGENDE HAND verwandelt, weist er auf einen Ausgang hin, durch den George den Raum verlassen kann.
Linke Maustaste: George verläßt den Raum durch diesen Ausgang. Wenn Sie den Ausgang mit einem Doppelklick anwählen, während George sich darauf zu bewegt, blendet das Programm sofort in den nächsten Raum über, so daß Sie schneller zwischen den einzelnen Räumen wechseln können.
Rechte Maustaste: Sie erhalten eine Beschreibung, wohin dieser Ausgang führt.

GEGENSTÄNDE EINSAMMELN



George kann eine ganze Menge Sachen in seinem Rucksack mit sich herumschleppen. Es ist daher empfehlenswert, während des ganzen Abenteuers so viele Dinge wie möglich einzusammeln. Wenn Sie einen Gegenstand sehen, den Sie mitnehmen möchten, bewegen Sie einfach den Cursor darüber. Wenn sich der Mauszeiger in eine GREIFENDE HAND verwandelt, können Sie den Gegenstand mitnehmen. *Linke oder rechte Maustaste:* George versucht, den Gegenstand einzupacken. *Rechte Maustaste:* George beschreibt Ihnen den Gegenstand.

GEORGE UND SEINE BESITZTÜMER



Sie können sich optisch anzeigen lassen, welche Gegenstände George gerade mit sich herumschleppt, indem Sie den Cursor an den unteren Bildschirmrand bewegen.

Linke Maustaste: Wenn Sie einen dieser Gegenstände mit der linken Maustaste anklicken (etwa einen Korkenzieher), weisen Sie George damit an, den Gegenstand in die Hand zu nehmen und bereit zu halten. Der Cursor verwandelt sich in das Symbol des Gegenstandes. Wenn Sie damit nun etwas auf dem Bildschirm anklicken (sagen wir mal, eine Weinflasche), wird George versuchen, diese beiden Gegenstände zusammen zu benutzen (also die Flasche mit dem Korkenzieher zu öffnen). Auf die gleiche Weise können Sie Gegenstände anderen Personen geben oder zeigen. Außerdem können auch zwei Gegenstände im Rucksack miteinander kombiniert werden, indem Sie einfach ein Objekt aussuchen und damit auf ein anderes klicken. Wenn Sie einen Gegenstand ausgewählt haben, es sich dann aber doch anders überlegen, legen Sie es wieder in den Rucksack, wo es grau abgedunkelt ist, und klicken Sie erneut mit der linken Maustaste. Wenn Sie fertig sind, bewegen Sie den Cursor einfach wieder zur Hauptspielfläche zurück.

Rechte Maustaste: Wenn Sie möchten, daß sich George einen Gegenstand in seinem Rucksack genauer ansieht, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf. Oft erhalten Sie erst auf diese Weise wichtige Informationen über ein Objekt.

GEGENSTÄNDE BENUTZEN



Wie Sie Gegenstände benutzen, die sich in Ihrem Besitz befinden, wurde oben schon beschrieben. Oft ist es aber auch möglich, Gegenstände in einem Raum direkt zu benutzen. Falls nötig, bewegt sich George erst zu diesem Gegenstand hin. Sollte es einmal nicht so klappen, wie Sie sich das gedacht haben, überlegen Sie mal, ob Sie vielleicht zusätzlich einen Gegenstand aus Ihrem Rucksack verwenden könnten, um den gewünschten Effekt zu erzielen.
Linke Maustaste: Befiehlt George, den Gegenstand auf jede nur mögliche Weise zu benutzen. *Rechte Maustaste:* George beschreibt Ihnen den Gegenstand genauer.

MIT ANDEREN LEUTEN REDEN



Im Laufe seiner Abenteuer wird George eine Menge unterschiedliche Leute treffen; einige, die ihm helfen, andere, die ihn lieber umbringen möchten. Um ein Gespräch mit jemandem anzufangen, bewegen Sie den Mauszeiger über die entsprechende Person, so daß er sich in einen symbolisierten Mund verwandelt.
Linke Maustaste: Ein Klick mit der linken Maustaste startet das Gespräch. Sie können eine Person auch mit einem Gegenstand aus dem Rucksack anklicken, um ihn oder sie über dieses Objekt auszufragen. Sobald die Konversation einmal in Gang gekommen ist, regelt George den Kleinkram schon von alleine, Sie müssen ihm nur immer das jeweils gewünschte Thema vorgeben.



Sobald er etwas Hilfe bei der Themenauswahl braucht, erscheint eine Reihe von Symbolen unten auf dem Bildschirm, von denen jedes für ein Gesprächsthema steht. Zeigen Sie mit dem Cursor auf das Symbol, über das Sie etwas wissen möchten, und klicken Sie mit der *linken Maustaste*, dann wird George sein Gegenüber darauf ansprechen. Das gewählte Thema verschwindet aus der Auswahlliste, es sei denn, es gibt noch mehr darüber zu sagen.

Es ist nicht die schlechteste Idee, solange bei einem Thema nachzuhaken, bis Sie alles darüber erfahren haben, was es zu erfahren gibt. Mit einem Klick auf den Drehpfeil links in der Auswahlleiste beenden Sie eine Konversation. Bitte beachten Sie, daß George oft noch einmal mit einer Person reden kann, sobald er neue Informationen in Erfahrung gebracht, neue Gegenstände entdeckt oder neue Orte besucht hat. *Rechte Maustaste:* Weist George an, Ihnen eine Beschreibung dieser Person zu liefern.

REISEZIELE AUSWÄHLEN

Es mag vorkommen, daß Ihnen das Spiel eine Reihe verschiedener Orte anbietet, die Sie besuchen könnten. Diese Orte erscheinen dann als Auswahlleiste unterhalb der Hauptspielfläche. In solchen Fällen klicken Sie einfach auf das gewünschte Reiseziel, genau so, wie Sie auch ein Gesprächsthema auswählen.

DAS STEUERUNGSMENÜ



Wenn Sie den Cursor an den oberen Bildschirmrand bewegen, erscheint das Steuerungsmenü. Von hier aus haben Sie Zugriff auf die Optionsauswahl, Sie können Ihren derzeitigen Spielstand abspeichern, ein früher gespeichertes Spiel laden, das Spiel neu starten oder zu Windows 95 aussteigen. Andererseits können Sie aber auch jederzeit wieder ins Spielgeschehen zurückkehren, indem Sie den Mauszeiger einfach wieder runter ins Hauptfenster bewegen.

DIE OPTIONSAUSWAHL

Hier können Sie die Darstellung des Spieles Ihrem Geschmack anpassen. Sie können die Untertitel und die "Namensschilder" der Gegenstände an- oder ausschalten, ebenso die Musik, Sprachausgabe und Geräuscheffekte. Mit Schiebereglern können Sie in diesen drei Kategorien jeweils separat die Lautstärke einstellen. Es gibt auch die Möglichkeit, die Stereoausgabe der Lautsprecher umzudrehen. Ein weiterer Schieberegler ist für die Grafikqualität zuständig. Je geringer diese Einstellung, desto schneller läuft das Spiel. Klicken Sie auf Ok, um Ihre Änderungen zu bestätigen, oder auf Abbruch, um die früheren Einstellungen wiederherzustellen.

ZURÜCK ZU WIN95

Wählen Sie diesen Menüpunkt, wenn Sie das Spiel verlassen wollen. Eventuell sollten Sie vorher Ihre Spielposition sichern, indem Sie auf den Menüpunkt „Speichern" klicken. Keine Bange, wenn Sie aus Versehen auf „Zurück zu Win95" klicken, das Programm fragt auf jeden Fall noch einmal nach, ob Sie wirklich aussteigen wollen.

SPEICHERN

Hiermit können Sie Ihren momentanen Spielstand auf der Festplatte abspeichern, so daß Sie später an dieser Stelle weiterspielen können. Auf dem Bildschirm erscheinen mehrere Spielstand-Felder, in die Sie je einen Spielstand abspeichern können. Klicken Sie das Feld an, in das Sie speichern wollen, und geben Sie einen passenden Dateinamen an. Dann drücken Sie die ENTER-Taste oder klicken auf „Speichern".
Oder, falls Sie Ihre Meinung geändert haben, klicken Sie auf „Abbruch". Sie können einen Spielstand auch in ein schon belegtes Feld speichern und damit den alten Spielstand überschreiben. Wieder werden Sie zuvor gefragt, ob Sie das auch wirklich wollen. Sie können die verfügbaren Speicherungsfelder durchblättern, indem Sie auf die Pfeilsymbole rechts vom Darstellungsfenster klicken.

LADEN

Lädt einen zuvor gespeicherten Spielstand. Klicken Sie einfach auf das gewünschte Feld und dann auf das "Laden"-Symbol, um den ausgewählten Spielstand wieder einzulesen. Mit "Abbruch" kehren Sie ins momentane Spiel zurück, ohne einen Spielstand zu laden. Sie können die verfügbaren Speicherungsfelder durchblättern, indem Sie auf die Pfeilsymbole rechts vom Darstellungsfenster klicken.

NEUSTART

Klicken Sie auf diese Option, um Ihr derzeitiges Spiel zu beenden und noch einmal ganz von vorne zu beginnen. Das Programm fragt dabei sicherheitshalber ab, ob Sie das auch wirklich wollen.

EINE PAUSE EINLEGEN

Sie können beim Spiel jederzeit eine Pause einlegen, indem Sie einfach die Taste P drücken. Ein weiterer Druck darauf, und das Spiel geht weiter.



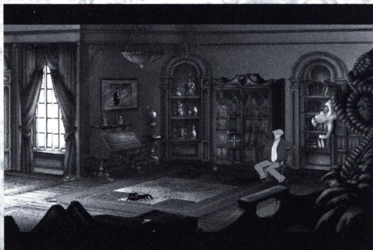




Tutorial für Einsteiger

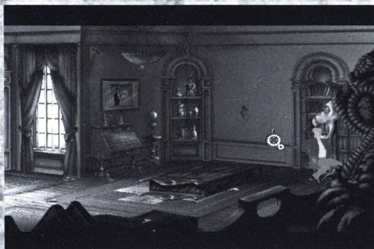
Die folgende Anleitung zeigt Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie aus der gefährlichen Situation entkommen können, in der George sich zu Beginn des Spieles befindet. Sie sollten sie daher nur lesen, wenn Sie wirklich nicht weiter kommen. Die ganze Szene stellt nur den ersten Schritt auf einer langen und gefährlichen Reise dar, die unseren Helden in die entlegensten Winkel dieser Erde führen wird.

Das Spiel beginnt für Sie, nachdem Nico gekidnappt worden ist und die Gangster George im Haus des mysteriösen Professor Oubier seinem Schicksal überlassen haben. George ist an den Stuhl gefesselt, und eine riesige Tarantel kommt auf ihn zugekrabbelt. Irgendetwas in der Nähe muß sich doch verwenden lassen... Untersuchen Sie das Bücherregal links von George (mit der rechten Maustaste anklicken). Dadurch erfahren Sie etwas über einen Holzklotz.





Dieser lose Klotz stützt nicht nur das Bücherregal, er könnte Ihnen auch das Leben retten. Bewegen Sie den Mauszeiger darauf, und er verändert sich, um anzuzeigen, daß Sie diesen Gegenstand benutzen können. Klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, um den Holzklotz wegzutreten.



Die Spinne ist nun gut geplättet, doch da ist immer noch das kleine Problemchen mit Georges Sitzarrangement. Versuchen Sie es einmal mit dem Metallhaken, der aus der Wand ragt. Wieder brauchen Sie nur den Cursor darüber zu bewegen und die linke Maustaste zu drücken.



Nico hat ihre Handtasche fallen lassen, als sie verschleppt wurde. Vielleicht finden Sie darin einen Hinweis auf die Identität der Entführer? Also klicken Sie sie mit der linken Maustaste an, um sie sich näher anzusehen. George durchwühlt die Tasche und nimmt alles an sich, was später mal nützlich sein könnte.



Ganz in der Nähe liegt der Pfeil aus dem Blasrohr, mit dem Nico betäubt worden ist. Klicken Sie ihn auch mit der linken Maustaste an. Bitte beachten Sie, daß George automatisch zu einem Gegenstand hinübergeht, wenn Sie ihn anweisen, dieses Objekt mitzunehmen. Die Kamera folgt George auf seinem Weg durch das Zimmer.



Es ist aber auch noch auf andere Weise möglich, George in den nicht zu sehenden Teil des Raumes zu führen. Bewegen Sie den Cursor mal an den linken Rand der Szenerie. Er verwandelt sich in eine lockende Hand. Ein Druck auf die linke Maustaste, und schon geht George weiter nach links hinein, wobei ihm die Kamera wieder folgt.



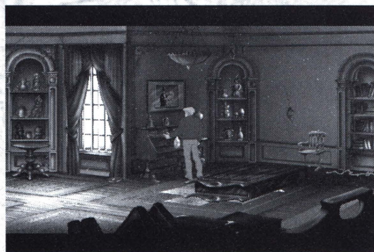
Versuchen Sie einmal alleine, das Schränkchen zu öffnen, indem Sie einfach mit dem Mauszeiger darauf zeigen und es anklicken. Klappt nicht? Vielleicht brauchen Sie irgendetwas Spitzes, das Sie als Dietrich verwenden können, um das Schloß zu knacken? Bewegen Sie den Cursor doch einmal an den unteren Bildschirmrand. Dort erscheint dann eine Reihe von Symbolen für die ganzen Gegenstände, die George in seinem Rucksack mit sich herumträgt. Zeigen Sie mit dem Cursor auf den kleinen Pfeil und klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an.



Wenn Sie den Cursor zurück auf das Hauptspielfeld bewegen, sehen Sie neben dem Mauszeiger das Symbol des Pfeils. Das bedeutet, daß George den Pfeil mit anderen Gegenständen und Personen zusammen benutzen kann. Klicken Sie erneut auf das Schränkchen, um den Pfeil im Schloß zu benutzen.







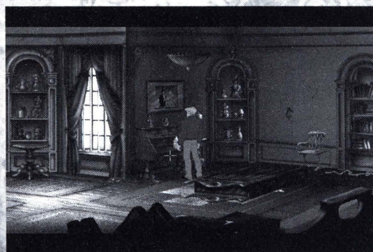
Durchsuchen Sie jetzt das Schränkchen weiter. Sie sollten eine explodierte Gaspatrone finden, aber auch eine noch gefüllte, die nur zu heiß ist zum Anfassen. Hier erweist sich Nicos Unterwäsche als sehr hilfreich. Auf die gleiche Art wie bei dem Pfeil vorhin nehmen Sie jetzt das Höschen aus dem Rucksack am unteren Bildschirmrand in die Hand und klicken damit auf die heiße Patrone.

Es hat geklappt, die Gaspatrone wandert in den allmählich gut gefüllten Rucksack. Versuchen wir jetzt mal, sie mit dem Siphon oben im Schränkchen zusammen zu benutzen. Wählen Sie wie zuvor zuerst die Patrone aus dem Rucksack aus, bewegen Sie dann den Mauszeiger über den Siphon und klicken Sie darauf. Solange der Siphon dann noch ausgewählt ist, klicken Sie damit gleich auf das Feuer, um es zu löschen. Bevor Sie dann aber gleich aus dem Zimmer stürmen, durchsuchen wir es lieber noch ein letztes Mal.

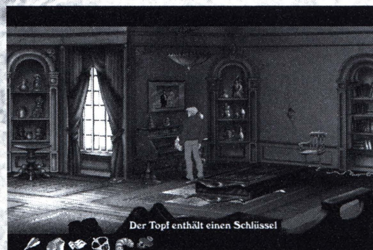
Klicken Sie auf das Oberteil des Sekretärs. George öffnet es daraufhin und entdeckt eine Flasche. Ein kurzer Schluck kann nicht schaden, also klicken Sie mit der linken Maustaste darauf.



Der Wurm im Tequila ist vielleicht nicht ganz Georges Geschmacksrichtung, könnte sich später aber noch als nützlich erweisen. Bewegen Sie den Cursor dahin, wo der Wurm am Boden liegt, und klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an, um ihn aufzuheben.



Der Sekretär hat auch eine kleine Schublade. Klicken Sie darauf, dann öffnet George die Schublade und findet einen kleinen Topf darin. Weisen Sie George an, den Topf einzustecken.



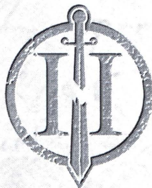
Bewegen Sie den Mauszeiger nun an den unteren Bildschirmrand zu Georges Rucksack. Ziehen Sie den Cursor dort über den Topf und klicken Sie diesmal mit der rechten Maustaste darauf. Das weist George an, sich den Topf einmal genauer anzusehen. Er findet dabei einen Schlüssel darin.



Mit diesen zusätzlichen Gegenständen ist George nun bereit, sich auf die Suche nach Nico zu machen. Führen Sie ihn zurück zum Haupteingang und klicken Sie darauf, um aus dem Haus zu entkommen. Georges Schicksal - und das Los der ganzen Welt - liegt nun in Ihren Händen.

Wenn Sie steckenbleiben, denken Sie daran, alles auf Hinweise zu untersuchen - auch die Gegenstände in Ihrem Besitz. Dann machen Sie sich klar, was genau Sie erreichen wollen und wie Ihnen die Gegenstände in Ihrem Rucksack dabei helfen könnten. Es gibt keine Stelle im Spiel, an der Sie nicht weiterkönnen - es führt immer ein logischer Weg weiter.

Viel Glück.



Lösungen für Problemfälle

F. Ich bekomme kein Menü auf den Schirm, wenn ich die CD einlege. Warum?

A. Wenn bei Ihrem CD-Laufwerk die "Automatische Benachrichtigung beim Wechsel" nicht aktiviert ist, müssen Sie das Installationsprogramm von Hand starten. Legen Sie dazu die CD1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und klicken Sie auf den Windows-START-Knopf. Wählen Sie "Ausführen". Klicken Sie auf "Durchsuchen" und wählen Sie Ihr CD-Laufwerk aus. Im Hauptverzeichnis der CD klicken Sie auf SETUP.EXE, dann kehren Sie automatisch zum "Ausführen"-Fenster zurück. Im "Öffnen"-Balken sollte jetzt ›D:\SETUP.EXE‹ eingetragen sein (oder der entsprechende Laufwerksbuchstabe, wenn D: nicht Ihr CD-Laufwerk ist). Klicken Sie auf, OK, dann erscheint der Installationsbildschirm.

F. Das Systemtestprogramm wird nicht korrekt beendet. Was nun?

A. Wenn das Testprogramm Probleme mit Ihrem System hat, kann es möglicherweise abstürzen. Schauen Sie sich in diesem Fall die Datei PROFILE.TXT im Installationsverzeichnis von Baphomets Fluch 2 an. Die gibt Ihnen einen Hinweis darauf, was falschgelaufen ist. Baphomets Fluch 2 läuft eventuell trotzdem problemlos. Sie müssen nur die Grafik-Detailstufe im Steuerungsfeld von Hand einstellen.

F. Beim Starten des Spiels bekomme ich „Kein Speicher mehr" angezeigt. Was soll ich tun?

A. Sie brauchen mindestens 16 Megabyte Hauptspeicher, um Baphomets Fluch 2 zu spielen. Wahrscheinlich müssen Sie auch alle anderen Anwendungen im Hintergrund beenden, bevor Sie Baphomets Fluch 2 starten.

F. Meine Windowsmaus flackert, wenn ich den Cursor an den Bildschirmrand bewege. Warum das?

A. Der Startbalken von Microsoft Office kann (wie andere Startbalken auch) Probleme bei DirectX-Programmen verursachen. Wir empfehlen, daß Sie alle anderen Anwendungen im Hintergrund beenden, bevor Sie Baphomets Fluch 2 starten.

F. Meine Windowsmaus flackert, wenn ich den Cursor über den Bildschirm bewege. Was kann ich dagegen tun?

A. Das könnte daran liegen, daß Sie unter Windows einen animierten Cursor verwenden. Ersetzen Sie ihn durch den Standard-Windows-Cursor.

F. Warum läuft das Spiel auf meinem Rechner so langsam?

A. Das Systemtestprogramm legt die Grafikstufe nach den Fähigkeiten Ihres Systems fest. Wenn Ihnen das Spiel zu langsam läuft, schieben Sie im Steuerungsfeld den Regler für die Grafikstufe nach links. Dadurch reserviert der Computer weniger Rechenzeit für die Darstellung der Grafiken.

F. Wie kann ich die Untertitel zum Vorspann sehen?

A. Die Standardeinstellung des Spieles nach der Installation ist „Keine Untertitel". Die erste Gelegenheit, die Sie bekommen, um das zu ändern, ist nach dem Vorspann, sobald Sie die Kontrolle über die Maussteuerung bekommen. Rufen Sie dann das Steuerungsfeld auf, schalten Sie die Untertitel an und klicken Sie auf „Ok", um zum Spiel zurückzukehren. Wählen Sie dann aus dem Menü oben das „Neustart"-Symbol aus und klicken Sie wieder auf "Ok". Das Spiel beginnt erneut von ganz vorne.

F. Der Vorspann bricht immer ab. Wie kann ich ihn mir ganz ansehen?

A. Die Animationen erfordern eine Datenübertragungsrate beim CD-Laufwerk von mindestens 600 kps. Wenn das Systemtestprogramm einen geringeren Wert ermittelt, brechen die Animationen möglicherweise nach einer gewissen Zeit ab.

Q. Weder der Vorspann noch die anderen Animationen laufen vernünftig. Wie kann ich sie mir ansehen?

A. Das kann vorkommen, wenn Sie mehr als eine Version des Smacker-Programms auf Ihrem Rechner haben. Durchsuchen Sie Ihre Festplatte nach mehreren Versionen von SMACKW32.DLL, und ersetzen Sie ältere Versionen durch die Version aus Ihrem Verzeichnis mit „Baphomets Fluch 2".

F. Bei mir kommt kein Ton. Was mache ich da?

A. Baphomets Fluch 2 benötigt eine Soundkarte, die zum Windows 95 DirectX kompatibel ist. Vergewissern Sie sich, daß keine andere Anwendung die Soundkarte benutzt, während Sie Baphomets Fluch 2 spielen. Es kann nämlich immer nur ein Programm auf einmal diese Karte benutzen.

F. Das Spiel stürzt einfach ab. Was kann ich dagegen tun?

A. Bei einem unerklärlichen Crash empfehlen wir, von einem früher gespeicherten Spielstand aus weiterzumachen, falls das derzeitige Spiel defekt sein sollte.

F. Wie kann ich bei einer De- und Neuinstallation meine gespeicherten Spielstände retten?

A. Sie sollten dazu Baphomets Fluch 2 über den entsprechenden Eintrag im Hauptmenü deinstallieren. In diesem Falle werden Sie nämlich gefragt, ob Sie die gespeicherten Spielstände auch löschen wollen. Wenn Sie diese Frage verneinen und später das Spiel in das gleiche Unterverzeichnis neu installieren, bleiben die Spielstände intakt.

F. Beim Wechsel der CDs wird der Bildschirm blau, und ich werde aufgefordert, die letzte CD einzulegen. Wieso?

A. Vergewissern Sie sich, daß Sie das AutoRun-Fenster nicht geöffnet lassen, und dann starten Sie das Spiel ganz normal. Entfernen Sie auch keine CDs aus dem Laufwerk, während Sie Baphomets Fluch 2 spielen, es sei denn, das Programm fordert Sie dazu auf.




CAFé



WICHTIG: BITTE LESEN SIE DIESE INFORMATIONEN, BEVOR SIE DIRECTX™ 5.0 AUF IHREM COMPUTER INSTALLIEREN...

Zunächst möchten wir Ihnen einige Informationen über das Spiel selbst geben.

Die DirectX™ Technologie ist von Microsoft™ zur Verwendung unter Windows™ 95/NT entwickelt worden. Als Folge davon können sich Programme, die speziell für Windows™ 95/NT geschrieben wurden und die DirectX verwenden, direkt mit der Hardware in Ihrem Computer unterhalten. Daraus ergeben sich viele Vorteile, wie ein schnellerer Spielablauf und weichere Grafik. Damit DirectX™ 5.0 aber vernünftig funktioniert, müssenSie auch passende DirectX™ 5.0-Treiber auf Ihrem Rechner installiert haben.

Anmerkung für NT-Benutzer: DirectX™ 5.0 ist ausschließlich für Windows™ 95 entwickelt worden. Windows™ NT hat seine eigenen DirectX™-Treiber. Wenn Sie Probleme haben, wenden Sie sich an Microsoft™, um ein Upgrade für Ihre Treiber zu bekommen.

Um sicherzustellen, daß Ihr System hundertprozentig kompatibel ist, folgen Sie bitte diesen Anweisungen:

Klicken Sie auf den [START]-Knopf, dann wählen Sie [SUCHEN] und [DATEIEN/ORDNER] aus. In dem Fenster „NAME" geben Sie DXSETUP.EXE ein, in dem Fenster „Suchen in" vergewissern Sie sich, daß Ihr CD-ROM-Laufwerk ausgewählt ist (üblicherweise „D:"). Dann klicken Sie auf „SUCHE STARTEN". Sobald die Suche abgeschlossen ist, starten Sie mit die Datei DXSETUP. EXE einem Doppelklick mit der linken Maustaste auf das entsprechende Symbol. Auf Ihrem Bildschirm erscheint daraufhin eine Liste der Treiber, die DirectX™ 5.0 auf Ihrem System derzeit unterstützt.

Wenn bei einigen der Komponenten in der dritten Spalte nicht das Wort „Geprüft" erscheint, gibt es dafür ein paar mögliche Erklärungen.

Die Version von DirectX™, die Sie momentan installiert haben, wurde von Ihrem Hardware-Hersteller mitgeliefert. In diesem Fall erscheint kein „Geprüft", der Treiber soll-

te aber dennoch mit DirectX™ 5.0 kompatibel sein und ohne Probleme funktionieren. Wenn der Treiber nicht geprüft ist und keine Versionsnummer angezeigt wird, werden Sie wahrscheinlich Probleme damit haben. Wir empfehlen, Kontakt mit dem Hersteller der entsprechenden Geräte aufzunehmen (etwa dem Grafikkartenhersteller) und sich bei ihm die neuesten DirectX™ 5.0 - kompatiblen Treiber zu besorgen.

Wenn eine Versionsnummer angegeben wird, der Treiber aber trotzdem kein „Geprüft"-Siegel erhält, dann ist dieser Treiber wahrscheinlich mit einer früheren Version von DirectX! installiert worden, sollte aber trotzdem kompatibel zu DirectX™ 5.0 sein.Versuchen Sie in diesem Fall entweder, die Version von der „Baphomets Fluch 2"-CD zu installieren, oder sich beim Hersteller Ihrer Hardware die neuesten Treiber zu besorgen.

Wenn Sie die Meldung „Keine Hardware-Unterstützung" bekommen, paßt dieser Treiber nicht zu DirectX™ 5.0, was in den meisten Fällen bedeutet, daß das Programm nicht läuft. Und selbst wenn es laufen sollte, wird die Grafikdarstellung eine Menge Rechenzeit verbrauchen. Auch in diesem Fall empfehlen wir Ihnen, sich beim Hersteller Ihrer Hardware die neuesten Treiber zu besorgen, die zu DirectX™ 5.0 kompatibel sind.

Anmerkung: In der Regel treten DirectX™ 5.0 - Fehler im Zusammenspiel mit Grafik- oder Soundkarte auf. Setzen Sie sich daher mit dem Hersteller Ihrer Steckkarten in Verbindung, und vergewissern Sie sich, daß Sie die neuesten DirectX™ 5.0- kompatiblen Treiber verwenden. Wenn dabei Fehler auftreten sollten, können Sie immer noch mit dem Programm DXSETUP.EXE über die entsprechenden Menüpunkte die alten Treiber wiederherstellen.

Wenn Ihr Computer noch nie das Vergnügen hatte, DirectX™ 5.0 - Treiber installiert zu bekommen, werden Sie bei der Installation von Baphomets Fluch 2 aufgefordert, die existierenden Treiber durch DirectX™ 5.0 -Treiber zu ersetzen. Wir empfehlen das, es sei denn, Sie sind hundertprozentig sicher, daß Ihre derzeitigen Treiber völlig kompatibel zu DirectX™ 5.0 sind. Wenn Sie nicht sicher sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Computerhändler oder den Hersteller und vergewissern Sie sich.

PRODUCTSERVICE

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine Infoline unter der Rufnummer 040 39 10 13 00, die jeden Tag 24 Stunden erreichbar ist. Hier erhalten Sie Informationen und Tips zu unseren Spielen. Die Infoline funktioniert nach dem Frage-Antwort-Verfahren. Die Sprecherin stellt eine Frage, der Anrufer antwortet mit »ja«, »nein« oder »stop« und gelangt in mehreren Schritten bis zur Antwort auf seine persönliche Frage.
Wer über ein Tonwahl-Telefon verfügt, kann statt mit Sprache das System über seine Telefontastatur steuern und kommt so noch schneller zum Ziel. Es gibt eine dritte Möglichkeit, die Antworten zu erhalten: per Fax. Dazu muß der Anrufer in der Lage sein, während des Anrufs auf ein Fax umzuschalten.
Die Spiele, die in der Infoline besprochen werden, werden ständig aktualisiert.

Von Montag bis Freitag zwischen 15 und 21 Uhr stehen Ihnen außerdem unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung und werden versuchen, Ihnen bei eventuellen Spielproblemen weiterzuhelfen. Sollten Sie ein Modem besitzen, können Sie außerdem unter folgendern Nummern 040 39 19 11 82 (ISDN) oder 040 39 10 12 10 (Analog) unsere Mailbox mit Tips+Tricks, Updates und Patches erreichen.
Sie finden uns außerdem im Internet unter folgender Adresse:

HTTP://WWW.VID.DE

Austausch defekter CDs
Sollten Sie beim Kauf unseres Produktes eine defekte CD erhalten haben, wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an Ihren Händler. Sollte Ihnen dieser wider erwarten nicht weiter helfen können senden Sie uns bitte die defekte CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbeleges in einem einfachen und ausreichend frankierten Umschlag zu. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn wir Datenträger, die durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können. In diesem Fall erheben wir für die pauschalierte Abwicklung (Versand, Verpackung, Logistik) einen Betrag von DM 15,-, der als Verrechnungsscheck oder Bargeld dem Anschreiben beiliegen sollte.
Sollte die Garantie des von Ihnen erworbenen Spieles erloschen sein haben Sie bitte Verständnis dafür das es uns eventuell nicht mehr möglich sein wird Ihr Spiel zu tauschen oder zu ersetzen.
Senden Sie uns bitte nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, wenden Sie sich damit bitte an Ihren Händler, über den Sie dieses Produkt ursprünglich bezogen haben.
Vergessen Sie bitte nicht, die von Ihnen ausgefüllte Registrierkarte mitzuschicken.

Ihre CD/CDs schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Borselstr. 16 C
22765 Hamburg



THE WHITE LABEL • THE WHITE LABEL • THE WHITE LABEL ™

